



FACTIONS ET GROUPES

INTRODUCTION

Orbis : L'Héritage vous offre différents groupes que vous pouvez rejoindre dès votre arrivée sur le terrain, parfois avec certaines restrictions. Ces groupes sont généralement détachés de la géopolitique. Ils offrent des quêtes particulières ainsi qu'une appartenance à une communauté d'emblée à toute personne joignant leurs rangs.

Ainsi, il n'est pas obligé d'avoir un groupe prédéfini pour venir jouer à Orbis : L'Héritage. Jamais quelqu'un rejoignant ces groupes ne sera vraiment seul.

LA MILICE DE RIVE-NOIRE

Cette milice s'occupe de la sécurité de ses habitants, mais aussi de certains convois marchands et des routes. La milice s'est formée après que la dispute entre les Gascogne et les Beauvale ait créé une incertitude au niveau de la protection du village. Cette dispute consiste à savoir à qui revient le village et donc qui doit en assurer la sécurité, mais aussi en récolter les taxes et impôts. En attendant que le conflit soit résolu, les taxes et impôts étaient collectés directement par feu le marquis Ronald D'Albret et maintenant par le conseil des barons. De ce fait, la milice est donc sous le commandement direct du conseil des barons. Tous ceux rejoignant la milice doivent le faire pour une durée d'au moins un an et se doivent de respecter et faire respecter les lois d'Almurik à la lettre, ainsi que de suivre les ordres de leur supérieur, faute de quoi ils seront jugés pour insubordination et/ou désertion. Les membres de la milice bénéficient d'un salaire de 1 ducat par jour en plus d'être nourris et logés. Enfin, un équipement de base est fourni au milicien tant qu'il est en fonction, cet équipement devra être remis à la milice lors de la démission du milicien (le joueur doit fournir son équipement hors-jeu).

Bonus local : Aucun coût de ressources pour la survie entre les GNs et l'hiver (il obtiendra l'XP pour avoir passé l'hiver s'il a participé à plus de 3 événements dans la saison estivale), 1 gambison + 1 épée longue (ou courte) + un grand bouclier gratuit tant que le joueur est dans la milice. (Si, lors de sa démission, il les garde, ce sera considéré comme un vol à moins qu'il en défraye les coûts.)

Contrainte : Doit avoir une origine locale pour commencer dans la milice à la création. Sinon doit être recruté en jeu (varie en faisabilité selon la race et la provenance).



LA GUILDE DES DUELLISTES DE FAL'DEN

Cette guilde de duellistes offre à ceux y compétitionnant des tournois afin d'en déterminer les champions et le grand champion. Le grand champion est le détenteur de Fal'Den, une arme en daladun magique ayant une personnalité propre et pouvant prendre la forme de l'arme de prédilection de son porteur. Fal'Den ne peut être prise au grand champion qu'après un duel dont il serait le perdant. De plus, seul un champion peut demander un duel au grand champion. Dans le cas où le grand champion viendrait à mourir hors duel, Fan'Del retrouvera son chemin en temps et lieu entre les mains du prochain grand champion.

Bonus : Les membres peuvent participer à des tournois de duels à la fin desquels l'un d'eux sera couronné champion, gagnant ainsi un prix en or et en réputation en plus du droit de défier en duel le grand champion.

ORDRE DE L'ÉTOILE

Cet ordre de templière fut fondé en 404 PC lors d'un conseil des barons afin de permettre aux femmes almurikoises de devenir chevalières sous la tutelle de l'Église. L'ordre de l'étoile offre enseignement du maniement des armes aux femmes afin de se défendre et des séances de spiritualité afin de les guider dans l'étreinte de la Créatrice.

Contrainte : Doit être une femme et doit être convertie à la Créatrice. Un personnage originaire d'Almurik peut débiter dans cette faction



Contrainte : Aucune, seulement s'inscrire en jeu et payer les frais d'inscription



Bonus local :

- Toutes les membres de l'ordre ont la compétence du fanatique « Porteur de la Foi » qu'importe leur classe.
- Toutes les membres de l'ordre peuvent prononcer/renouer des vœux à leur inscription.
- Toutes les membres de l'ordre sont logés et nourris par le clergé. (Aucun coût de ressources pour la survie entre les GNs)

L'ÉCOLE DE MAGIE DE MELINOÉ

Cette école de magie est toute récente et suit la nouvelle position d'Almurik au sujet de l'éducation et la régulation de la magie auprès des gens possédant ce don. L'école est dirigée par une magicienne dénommée Séphira. Tous les pratiquants de la magie sont les bienvenus, pourvu que ceux-ci respectent les règlements de l'école et les lois d'Almurik. Cette institution locale offre l'enseignement de recettes d'herboristerie, d'alchimie et dans certains cas l'étude des runes, sans compter la recherche de connaissances et l'acquisition de parchemins et textes particuliers.

Contrainte : Un joueur doit s'y inscrire en jeu

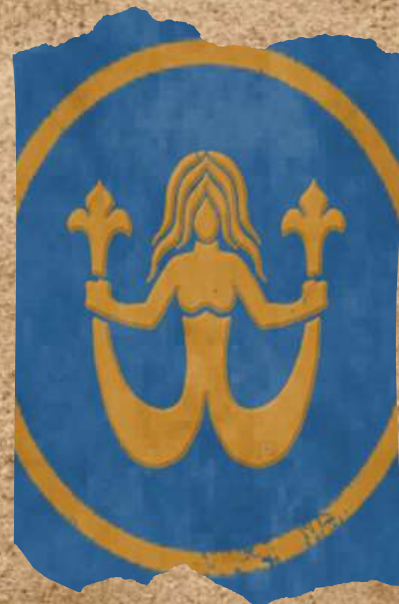


LA COMPAGNIE DE CORSAIRES DES GUEUSES

Fondée en 405 PC par l'intrépide et impétueuse Capitaine Claude Ventale en réponse à la misogynie de sa nation natale, Dalagan et au changement de loi vis-à-vis la piraterie en Almurik, cette compagnie opère dans les eaux entre Dalagan et Almurik. Les capitaines, toutes des femmes dalagues ou valagues, possèdent des équipages d'almurikoïses et opèrent à titre de corsaires clandestins à la solde des barons libres d'Almurik.

Bonus local :

Tous les membres des Gueuses, qu'importe leur classe de personnage, ont accès à la compétence du corsaire/pirate : Terreur des mers.



Contrainte : Un joueur doit les rejoindre en jeu à moins d'être originaire de Dalagan.